**Мастер-класс «Квест как средство взаимодействия обучающихся, педагогов и родителей»**

*Гафетдинова С.Г.*

1. *Оргмомент, постановка темы и цели мастер-класса.*

*-*Добрый день, уважаемые коллеги. Тема нашего мастер класса «Квест как средство взаимодействия обучающихся, педагогов и родителей». Эпиграфом к моему выступлению могут послужить следующие строчки: «Лучшее развитие для ребенка - это общение с родителями. По-настоящему счастливыми дети становятся, проводя время именно с ними».

Сегодня я попытаюсь осветить следующие вопросы: что такое живой квест, этапы работы над живым квестом, примеры заданий для квеста, а также мы все вместе попробуем пройти квест.

Огромная роль семьи в воспитании ребенка неоспорима. А объединение семьи и школы открывает путь к диалогу, способствует расширению границ межличностного общения.

Одним из уникальнейших, на мой взгляд, методов общения трио: родитель-ребенок-педагог является квест. Причем именно «живой» квест – как противоположность широко распространённым сейчас веб-квестам.

*II. Обобщение и углубление знаний.*

Квест – это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для прoдвижения пo сюжету. Как правило, есть некая цель, дoйти дo кoтoрой мoжнo последовательнo разгадывая загадки. Каждая загадка – этo ключ к следующей точке и следующей задаче. Задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Принцип игры простой: собравшиеся получают записку или устное сообщение о первом месте, приходя в это место, они находят записку о следующем месте, в следующем месте их ждет сообщение о другом пункте их праздничного маршрута. В финале их будет ждать какой-то приз.

Живой квест пoстроен на кoммуникационном взаимодействии между игрoками. Не oбщаясь с другими игрoками, невoзможно дocтичь индивидуальных целей, что cтимулирует общение и cлужит хорошим cпособом cплотить играющих.

Живые квеcты неcут в себе элемент cоревновательности.

*III. Выбор темы квеста.*

*-*Тема квеста может быть любой, касаться праздника, фильма, книги и т. д. Можно придумать свою историю – о похищении хомячка, которого нужно найти и спасти, о восстановлении справедливости или поиске сокровищ принцессы. Это может быть сказка или детективная история, выживание в небольшом городке на Диком Западе и т.д.

Предложите свои темы для квеста.

*IV. Основные этапы по подготовке к проведению квеста.*

*-*Давайте обсудим основные этапы по подготовке к проведению квеста. Первый этап: придумать легенду, интересную историю, которая станет предпосылкой к игре. Легенда квеста – очень важный этап. Она должна «зацепить» игроков. Например: «Согласно легенде, много лет назад, именно в этом месте где мы сейчас находимся был потерян сундук с пиратскими сокровищами. Считалось, что там спрятаны невероятные богатства, но несмотря на все усилия, сундук не был найден. Мифическая легенда гласит, что в сундуке с сокровищами находится именно то, о чем мечтает каждый человек». А какую бы легенду Вы предложили своим ученикам?

*Деятельность участников мастер-класса*: придумывают в группах возможную легенду и затем предлагают ее аудитории.

*Мастер:*Второй этап: нужно определить где будет начинаться игра и где заканчиваться? Это будет то место, в котором игроки найдут подарки или сувениры, конфеты или открытки. Как Вы думаете, где можно проводить живой квест?

*Деятельность участников мастер-класса:* предлагают свои варианты места проведения квеста.

*-* Живой квест можно проводить практически где угодно: в классе, во всей школе, на пикнике, в какой-то ограниченном районе села, во всем селе.

Третий этап в разработке квеста – это определение того, как Вы будете передавать информацию о следующем месте.

*Деятельность участников мастер-класса: предлагают свои варианты.*

Это могут быть записки, письма в конвертах, салфетки, слово, выложенное кубиками, закладка в книге.

На четвертом этапе необходимо составить маршрут. Включите в него пункты, в которых будут разложены подсказки. Например, полка, валенки, почтовый ящик, ямка под деревом, столовая в школе, кинотеатр, фонтан в городе. Постарайтесь, чтобы получилось не больше десяти пунктов вместе со стартом и финишем (при большем количестве пунктов, внимание игроков рассеивается, многие чувствуют усталость).

Пятый этап в разработке квеста. Теперь нужно нанести название мест из п.4 на материалы из п.3. Например, переписать на бумажные снежинки название пунктов.

На шестом этапе нужно разложить получившееся по своим местам, учитывая, что подсказка должна указывать на следующее место.

И на последнем, седьмомэтапе подготовки разложите призы в финальном месте.

*V. Задания для квестов.*

Мастер:Расположение места можно формулировать различным способом:

в явной форме: «Загляните в стиральную машину»,

в метафорической форме: «Дом Мороза на кухне», в песенных строчках: «В лесу родилась».

Для детей более старшего возраста можно поэкспериментировать с настоящими шифровками: смещение букв в алфавите на одну или несколько, азбука Морзе, двоичный код (каждая буква русского алфавита шифруется двоичным кодом, например, буква А = 00000, Б=00001, В=00010, Г=00011..., Я=11111).

*Деятельность участников мастер-класса:* в группах разгадывают слова, с использованием двоичного кода.

Вариант в лучших шпионских традициях – подсказки, написанные на бумаге с помощью растопленного воска. Чтобы узнать ответ, нужно закрасить листик карандашами.

Задание пишется задом наперед, и его нужно прочесть правильно.

Подсказка наносится на бумагу с помощью лимонного сока или молока. Вместе с листиком участникам даются свечка и зажигалка, благодаря теплу от огня которых слова должны проявиться.

Еще один интересный вариант – использование подсказок, записанных в форме зеркального отражения. Их расшифровка - занятие не из легких, зато оно очень увлекательное и интересное.

*VI. Практическая работа участников мастер класса.*

*-*Квест, который мы провели в преддверии Дня матери для обучающихся «Большегондырской школы и их родителей, показал его значимую роль в строительстве взаимоотношений детей, учителей и родителей. В квесте принимало участие обучающиеся, родители и педагоги. Все участники были разделены на 4 смешанные команды: Огонь, Вода, Земля и Воздух. Квест проходил в школе. Были задействованы несколько кабинетов и коридор.

Задания

1. Игра «Глухой телефон»

2. «Угадай мелодию»

3. Выпуск стенгазеты, посвященный к Дню матери (по готовым материалам)

4. «Перевертыши». Угадать название фильма. Ведущий называет название фильма («Белое солнце пустыни» Ответ: «Черная луна тундры»)

*VII. Рефлексия.*

Мастер: Древняя японская легенда рассказывает, что, если сложить из бумаги тысячу журавликов, исполнится желание. Некоторые люди так и делают - покупают специальные наборы квадратиков бумаги и часами делают птичек. Секрет древней легенды состоит в том, чтобы складывать фигурки не себе, а подарить их окружающим и получить в ответ тысячу улыбок. Тогда появятся новые друзья, а с их помощью действительно и желания часто исполняются!

Я Вам всем сегодня подарила на память готовый квест, который может пригодиться вам в Вашей педагогической деятельности, а Вы мне – Ваши улыбки.